

SÉQUENCE PHILO

Mission surprise !

Autrice : **Pauline Stavaux** (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon)

PIXEL ART

Une hirondelle, un coucher de soleil, un voisin en chaussettes... On peut parfois être surpris par ce que l'on voit par la fenêtre ! Mais de quoi s'agit-il cette fois-ci ?

- 1 Suis les fils enroulés pour associer chaque chiffre à sa couleur.
- 2 À l'aide de ce code couleur, colorie chaque case de la grille et révèle la surprise cachée !

⚠ Vérifie bien la solution du code couleur avant de te lancer !

SOLUTION P.43

Imagine une version alternative de la BD dans laquelle l'accident est évité.

Conception Pauline Stavaux
Illustration Guillaume C...

Une Séquence Pédagogique accompagnée de pages. Elle est téléchargeable gratuitement sur www.phileasautobule.com

À partir de la BD « Luz »
et du jeu « Pixel Art »
Philéas & Autobule n° 100,
pp. 30-31.

Objectifs

- * Construire des critères de définition de la surprise
- * Prendre position de manière argumentée
- * Expérimenter concrètement l'imprévisibilité
- * Coopérer dans un dispositif collectif

Durée

100 minutes
(+ prolongements possibles)

Âge

À partir de 8 ans

Matériel

- La revue *Philéas & Autobule* n°100, un exemplaire par enfants
- Les pièces du puzzle et du labyrinthe (annexe 1, p. 11)
- Les cartes « Mission Philo », imprimées (annexe 2, pp. 12-16)
- Les cartes « Surprise », imprimées (annexe 3, pp. 17-18)
- Un dé



Mission surprise !

Compétences du référentiel d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté¹

1. ÉLABORER UN QUESTIONNEMENT PHILOSOPHIQUE

Savoir-faire

- À partir de l'étonnement et face à des réalités complexes du monde, formuler des questions à portée philosophique
 - Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes... et en dégager une question (P3, P4).
- Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement
 - Exprimer un étonnement à partir de l'imagination (P3, P4).
 - Questionner la réalité à partir d'alternatives (P5, P6).
 - Comparer et confronter différentes alternatives (S1, S2).

Savoirs

- Questionnement philosophique – philosophie
 - Identifier - exemplifier (P4, P5).
 - Questionner – expliciter (P6, S1).
 - Conceptualiser – problématiser (S2).

3. PRENDRE POSITION DE MANIÈRE ARGUMENTÉE

Savoir-faire

- Se positionner sur des questions philosophiques liées à la citoyenneté
 - Expliquer son avis, clarifier sa pensée (P3, P4).
 - Défendre son avis à l'aide d'un argument, d'une raison ou d'un exemple (P5, P6).
 - Justifier sa prise de position par des arguments ; identifier différents éléments pour prendre position (S1, S2).
- Élargir sa perspective
 - Questionner une situation depuis une perspective différente de la sienne (S1, S2).

1. Issues du *Référentiel d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté* publié par la Fédération Wallonie-Bruxelles (2022) sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRINCIPE DU JEU

Les enfants doivent compléter un pixel art pour découvrir ce qui s'y cache, mais ils ne peuvent pas le faire directement. Pour y parvenir, ils doivent d'abord reconstituer un labyrinthe sous forme de puzzle. Ce labyrinthe, une fois assemblé, leur permet de découvrir le code couleur nécessaire pour remplir correctement le pixel art.

Pour obtenir les pièces du puzzle, les enfants participent à des missions philosophiques. À chaque tour, ils réfléchissent ensemble, échangent leurs idées et proposent des réponses. Cependant, ils ne savent jamais exactement ce qu'ils vont gagner. En effet, le résultat dépend de cartes « surprise » tirées au hasard.

Ces cartes peuvent leur faire gagner plusieurs pièces, en perdre, ou encore modifier les règles du jeu. Ainsi, les enfants ne contrôlent jamais totalement ce qu'ils obtiennent. Cette part d'imprévu fait partie intégrante de l'activité : elle leur permet de vivre concrètement ce qu'est une surprise, avec ses aspects agréables, déstabilisants ou parfois injustes.

PRÉPARATION

Avant de commencer l'activité, il est nécessaire de préparer le matériel. L'animateur prévoit le puzzle représentant le labyrinthe, le pixel art à compléter, ainsi que les cartes de jeu (annexes 2 et 3, pp. 12 à 18).

Par ailleurs, l'animateur se prépare lui-même à l'animation. Il anticipe des questions de relance pour nourrir la réflexion philosophique des enfants, tout en acceptant qu'une part d'imprévu fasse partie du déroulement. En effet, comme la surprise est au cœur de la séquence, il est important de laisser une place à l'inattendu, y compris dans la manière dont l'activité évolue. Nous recommandons donc à l'animateur de s'exercer lui-même à réfléchir sur la surprise avant de proposer les mini-missions aux enfants. Pour ce faire, il peut s'appuyer sur le numéro 100 de la revue *Philéas & Autobule* et sur les encarts « *T'en penses quoi ?* ».

DÉROULEMENT

1. Découverte de la BD « Luz » (30 min)

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont réfléchir à ce qu'est une surprise, à partir de la lecture d'une BD en premier lieu, et avec un jeu par la suite. Il invite les enfants à lire la BD.

1.1. Lecture collective guidée

L'animateur commence par proposer une **lecture collective de la bande dessinée**. Cette lecture peut se faire de différentes manières selon le groupe et le matériel disponible :

Lecture à voix haute, on joue la BD comme si c'était une pièce de théâtre, en confiant les rôles à des enfants.

Lecture individuelle par les enfants, chacun ayant sa propre copie de la BD.

Lecture collective via un affichage (tableau interactif, vidéoprojecteur), permettant à tous de voir les images et le texte simultanément.

1.2. Relecture par focus

Une fois la lecture terminée, l'animateur constitue **5 groupes de travail**. Chaque groupe reçoit une consigne spécifique afin de relire la BD et d'observer certains aspects précis :

Groupe 1 – Les surprises des personnages : Identifier les situations qui surprennent les personnages de l'histoire. Les enfants peuvent noter les scènes, expressions ou dialogues qui traduisent cette surprise.

Groupe 2 – Ce qui n'est pas surprenant : Repérer les moments non surprenants de l'histoire.

Groupe 3 – Les surprises personnelles : Chaque enfant note mentalement les passages où il a lui-même été surpris. Cela permet de faire le lien entre l'expérience du lecteur et celle des personnages.

Groupe 4 – Les attentes des lecteurs : Observer et noter ce que les enfants pensaient qu'il allait se passer et comment ils imaginaient la fin de l'histoire.

Groupe 5 – Chasse aux émotions : Identifier toutes les émotions liées à la surprise présentes dans la BD : joie, peur, étonnement, colère... Les enfants peuvent associer chaque émotion à un moment précis de l'histoire et à un personnage.

Après cette phase de lecture et d'observation, l'animateur organise une mise en commun en plénière. Chaque groupe présente ses observations et ses analyses, ce qui permet de croiser les points de vue et de favoriser la discussion collective. Cette confrontation des regards enrichit la compréhension de la notion de surprise et des réactions émotionnelles qui y sont liées.

Questions-guides pour soutenir l'animation et les échanges :

- Quand la surprise commence-t-elle dans l'histoire ?
- Quand se termine-t-elle ?
- Qu'est-ce qui déclenche la surprise (événement, dialogue, geste, situation inattendue) ?
- Qui est surpris et comment le montre-t-il (expressions, gestes, paroles) ?

1.3. Construire les critères de la surprise

L'animateur interroge les enfants pour faire émerger les critères de ce qu'est une surprise : « *Pour qu'il y ait surprise, il faut...* ».

2. Jeu coopératif : expérimenter la surprise (40 min)

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont jouer à un jeu collectif où tout le groupe participe ensemble. L'objectif est de travailler sur des missions philosophiques tout en introduisant l'effet des cartes « surprise » qui peuvent apporter un gain, une perte ou une perturbation.

Pour instaurer une meilleure dynamique dès le premier tour, les actions sont organisées de manière circulaire, dans le sens horaire :

- Premier enfant : pioche une mission philo et la lit (éventuellement aidé de l'animateur).
- Deuxième enfant : propose une réponse à la mission et invite un troisième enfant à faire de même.
- Troisième enfant : propose sa réponse à la mission. Il peut, si cela est pertinent, dire s'il est d'accord ou non avec la réponse précédente et pourquoi.



Une fois la réponse donnée, un quatrième enfant pioche la carte « surprise », qui déterminera l'issue du tour (gain ou perte d'une pièce de puzzle ou perturbation du jeu). Il est possible de piocher à nouveau une mission effectuée mais l'animateur peut aussi décider de mettre de côté les missions déjà piochées.

Cette organisation permet à chaque élève de participer activement, favorise la coopération, et introduit un élément d'imprévisibilité qui stimule l'engagement et la réflexion collective.

On rejoue à nouveau jusqu'à obtenir toutes les pièces de puzzle.

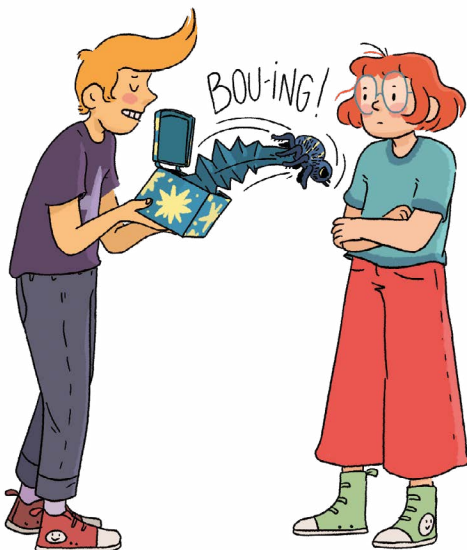
3. Fin du jeu et mise en commun (30 min)

Le jeu se termine lorsque les enfants ont réussi à récolter toutes les pièces nécessaires pour reconstruire le labyrinthe. Si les enfants n'ont pas réussi à récolter les pièces dans le temps disponible, l'animateur leur propose de tirer une dernière « Mission Philo » et de la réaliser afin d'obtenir les pièces manquantes.

L'animateur peut mener une première étape de discussion : qu'est-ce que ce jeu et/ou ces missions nous ont appris sur la surprise ?

Voici quelques questions pour guider les enfants :

- Qu'est-ce qui t'a surpris dans ce jeu ?
- La surprise était-elle agréable ou désagréable ?
- Est-ce que tout ce qu'on ne connaît pas est une surprise ? Pourquoi ?
- La surprise est-elle une émotion, comme la joie ou la peur ?
- Est-ce que quelque chose de prévu peut encore être une surprise ?
- Est-ce que tu aurais aimé savoir ce qui allait arriver avant de piocher la carte ?
- Qu'est-ce que la surprise ? Comment la reconnaît-on ?
- Peut-on prévoir qu'on va être surpris ?
- La surprise est-elle liée à quelque chose d'inattendu ?
- Est-ce que tout le monde ressent la surprise de la même manière ?
- Peut-on créer une surprise ou doit-elle venir du hasard ?
- Est-ce que la surprise change notre manière de penser ou d'agir ?
- La surprise rend-elle les choses plus intéressantes ? Pourquoi ?



Les enfants vont alors résoudre le labyrinthe et compléter chacun leur pixel art (*Philéas & Autobule*, n°100, p. 31).

L'activité est organisée en deux temps distincts : un premier temps consacré au coloriage du pixel art, et un second temps dédié à la discussion collective. Toutefois, de courtes pauses peuvent être intégrées pendant le coloriage pour relancer des échanges rapides ou des impressions spontanées. Cette alternance permet de préserver la concentration sur l'activité tout en favorisant l'expression orale, sans surcharger les enfants cognitivement. L'animateur invite les enfants à creuser les premiers échanges pendant le coloriage.

Les questions suivantes peuvent être posées pour guider la discussion :

- Comment la surprise a-t-elle influencé vos décisions ou votre manière de collaborer avec les autres ?
- En voyant le résultat avez-vous été surpris ? Pourquoi ?



- À quels moments précis avez-vous ressenti la surprise ?
- Quand commence la surprise et quand finit-elle ?
- Une surprise peut-elle durer longtemps ou disparaît-elle tout de suite ?
- Est-ce que la surprise est différente si on la comprend tout de suite ou après un moment ?
- Peut-on s'attendre à être surpris ?
- Était-ce agréable ou inconfortable ? Pourquoi ?
- Est-ce que la surprise dépend de ce qu'on attend ?
- Peut-on prévoir une surprise ?

PROLONGEMENTS

1. Créer un pixel art surprenant

Chaque enfant réalise une création représentant quelque chose de surprenant, en s'appuyant sur les critères définis collectivement. Il choisit les couleurs, formes et détails pour traduire sa vision de la surprise.

L'animateur explique d'abord ce qu'est un pixel art : une image construite case par case, comme une mosaïque, où chaque carré coloré (pixel) contribue à former une image globale.

Le matériel est ensuite distribué (grille, crayons, feutres). Le thème proposé est « une chose surprenante », en lien avec le travail mené sur la surprise.

Pour guider la réalisation, l'animateur invite les enfants à partir d'une idée simple (en tête ou sur brouillon), puis à la traduire en pixel art en repérant les formes principales et en les remplissant progressivement. Ils colorient case par case, en attribuant une couleur à chaque zone de l'image.

Quelques repères peuvent être proposés : utiliser un code couleur, travailler par zones (centre ou éléments principaux), et vérifier régulièrement la lisibilité de la surprise dans l'image. Les enfants peuvent adapter le niveau de détail selon leur grille, en privilégiant des contrastes pour rendre la surprise plus visible.

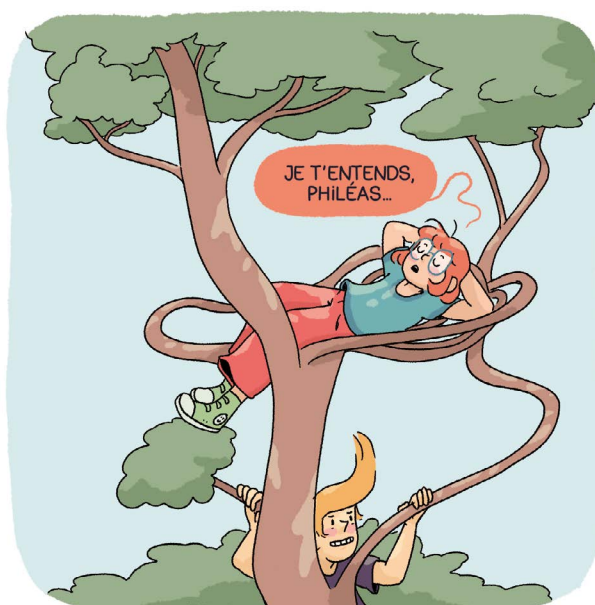
Une fois les productions terminées, chaque enfant présente son pixel art au groupe et explique en quoi il représente une surprise. L'animateur fait ensuite le lien avec les critères définis et peut ouvrir la réflexion : une surprise reste-t-elle une surprise lorsqu'elle est expliquée ou anticipée ?

2. Illustrer une scène de la BD

L'animateur demande aux enfants de choisir un moment de l'histoire et d'y ajouter leur propre surprise. Ils peuvent inventer un événement inattendu, un personnage qui apparaît soudainement, ou un objet mystérieux. L'animateur les guide pour qu'ils réfléchissent aux critères de la surprise : qu'est-ce qui rend cette scène inattendue, qu'est-ce qui change par rapport à ce qu'on attendait, quelle émotion cette surprise pourrait provoquer ?

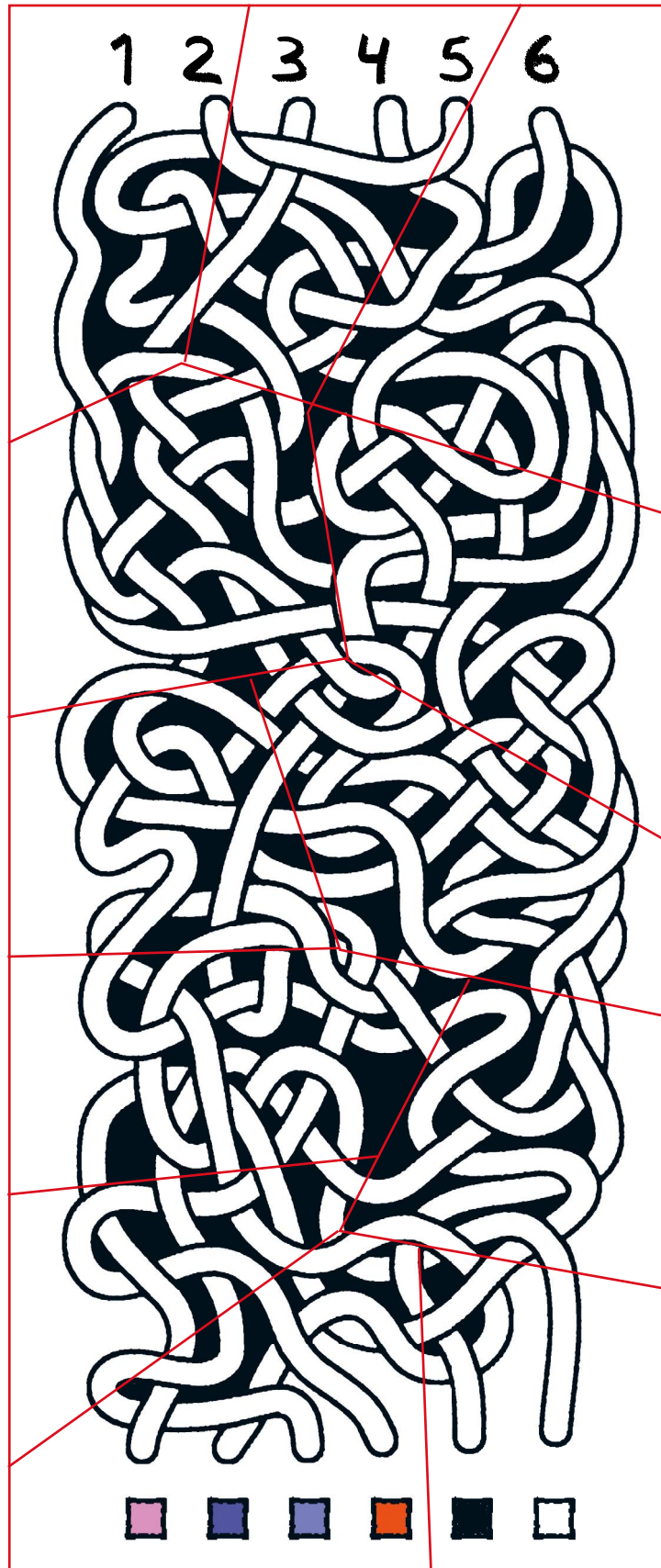
3. Créer un final surprenant pour la BD

L'animateur invite les enfants à imaginer une conclusion alternative à l'histoire, qui surprendrait le lecteur. Ensemble, ils discutent de différentes idées, débattent des possibles et choisissent des éléments qui respectent les critères établis : imprévu, rupture, changement et effet sur les personnages.



Mission surprise !

Annexe 1 · Le labyrinthe



 SOLUTION P.43
DE LA REVUE

Mission surprise !

Annexe 2 · Cartes « Mission Philo »

Couper sur les petits pointillés



Plier au centre et coller

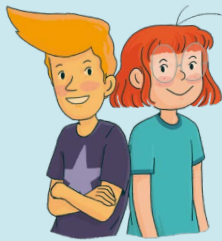


Plier au centre et coller

Tu préfères tout savoir à l'avance ou garder des surprises dans ta vie ?
Donne une raison pour expliquer ton choix.

Donne un exemple de mauvaise surprise.

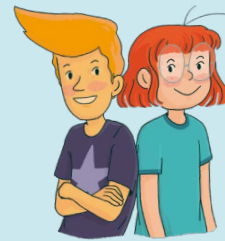
Donne un exemple de bonne surprise.



Mission Philo



Mission Philo

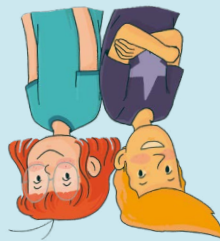


Mission Philo

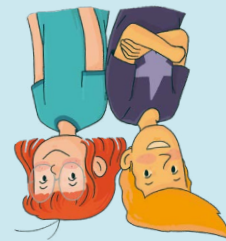
Mission Philo



Mission Philo



Mission Philo



Une surprise est réussie quand personne ne s'y attend.
D'accord / pas d'accord ?

Donne une raison pour expliquer ton choix.

Donne un exemple de surprise qui a changé quelque chose pour toi.

Donne un exemple de surprise que tu n'as pas aimée.



Couper sur les petits pointillés

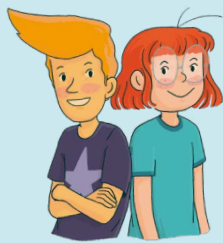


← Plier au centre et coller



← Plier au centre et coller

Une surprise est toujours une bonne chose. D'accord / pas d'accord ?
Donne une raison pour expliquer ton choix.



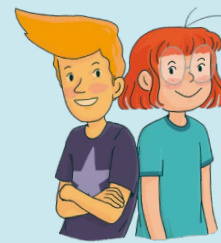
Mission Philo

Que se passerait-il si tout était toujours imprévisible ?
Imagine une conséquence.



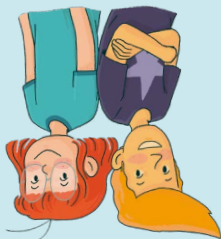
Mission Philo

Que se passerait-il si plus rien n'était jamais prévisible ?
Imagine une conséquence.



Mission Philo

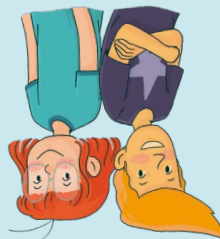
Mission Philo



Une surprise peut être préparée. D'accord / pas d'accord ?

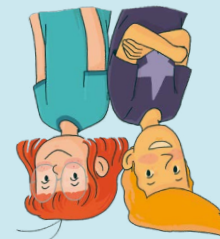
Donne une raison pour expliquer ton choix.

Mission Philo



Donne un exemple de surprise qui rend heureux.

Mission Philo



Donne un exemple de situation où une surprise peut être un problème.



Couper sur les petits pointillés



← Plier au centre et coller



Donne 3 mots opposés
au mot « surprise ».

Donne 3 mots que tu
associes à la surprise.

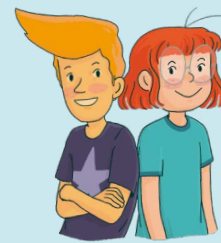
Donne un exemple
de situation où
une surprise est un
avantage.



Mission Philo

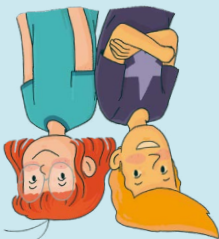


Mission Philo



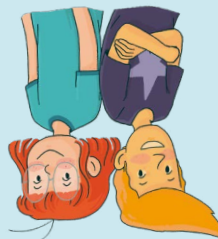
Mission Philo

Mission Philo



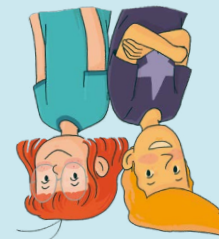
Si la surprise était une
couleur, ce serait...
Explique pourquoi.

Mission Philo



Si la surprise était
un bruit, ce serait...
Explique pourquoi.

Mission Philo



Si la surprise était un
endroit, ce serait...
Explique pourquoi.

← Plier au centre et coller



Couper sur les petits pointillés



Plier au centre et coller

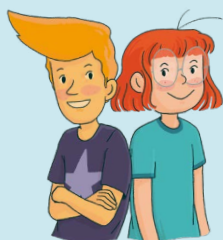


Plier au centre et coller

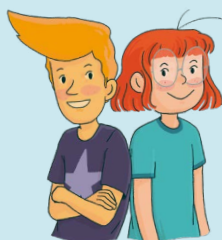
Raconte brièvement une surprise qui t'a marqué.

Donne un exemple de surprise que tu as faite à quelqu'un.

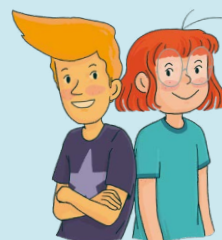
Donne un exemple de chose que tu as découverte par surprise.



Mission Philo

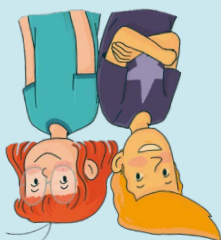


Mission Philo

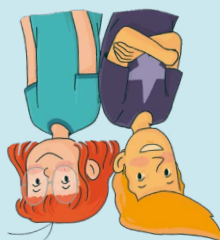


Mission Philo

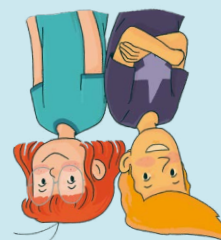
Mission Philo



Mission Philo



Mission Philo



Donne un exemple de surprise qui arrive par hasard.

Une surprise est meilleure quand on ne la comprend pas tout de suite. D'accord / pas d'accord ?

Donne une raison.

Tu préfères ne jamais être surpris ou être surpris tous les jours ?

Explique ton choix.



Couper sur les petits pointillés



← Plier au centre et coller



Tu préfères une vie très prévisible ou une vie pleine d'imprévus ?



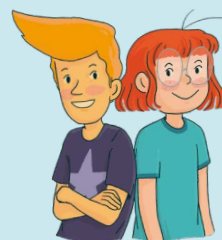
Mission Philo

Tu préfères une seule grande surprise ou plein de petites surprises ?
Explique ton choix.



Mission Philo

Tu préfères préparer une surprise ou en recevoir une ?
Explique ton choix.



Mission Philo

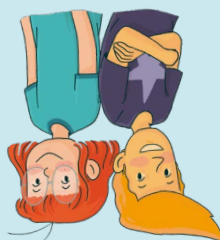
Mission Philo



Imagine un monde où les surprises sont interdites.

Que se passerait-il ?

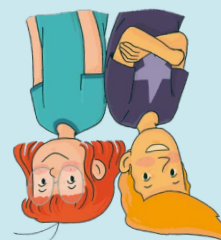
Mission Philo



Imagine une machine qui supprime toutes les surprises.

Pourquoi pourrait-on vouloir s'en servir ?

Mission Philo



Imagine une journée entière faite uniquement de surprises.

Que pourrait-il se passer ?

← Plier au centre et coller



Mission surprise !

Annexe 3 · Cartes « Surprise »

Couper sur les petits pointillés



Plier au centre et coller



Plier au centre et coller

+1 pièce
par pièce déjà en
votre possession.

Lancer un dé
Le nombre indiqué sur la
face sera votre gain.

Joker
À garder pour
plus tard
pour déjouer
une mauvaise surprise.



Surprise

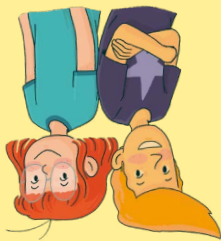


Surprise

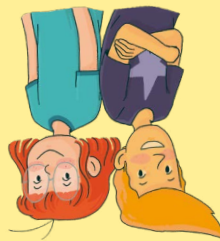


Surprise

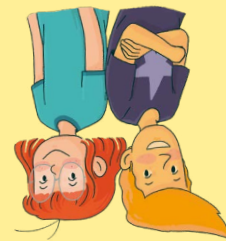
Surprise



Surprise



Surprise



+2 pièces

+1 pièce

+1 pièce et
vous pourrez choisir
de piocher à nouveau
une mission si la prochaine
ne vous convient pas.



Mission surprise !

Couper sur les petits pointillés



← Plier au centre et coller



← Plier au centre et coller

Vous ne gagnez rien...
mais vous ne perdez rien non plus.

Échangez 2 pièces contre 1 nouvelle

Pièce inversée
tous les gains deviennent des pertes et toutes les pertes deviennent des gains.



Surprise



Surprise

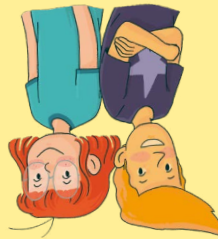


Surprise

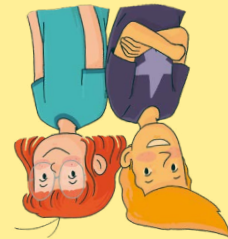
Surprise



Surprise



Surprise



-1 pièce

-2 pièces

Le hasard décide
Lancez le dé
(un nombre pair = +1,
un nombre impair = -1)

